

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa arab media disebut *wasail* bentuk jama dari *wasilah* yakni sinonim *al wasith* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantari kedua sisi tersebut. Posisinya berada di tengah sehingga ia bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Munadi, 2008).

Menurut Susilana & Riyana (2009), telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut.

- a. Schram berpendapat bahwa teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru .
- b. National Education Asociation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- c. Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan rangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

- d. Asosiasi of Education Comunication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- e. Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.
- f. Miarso berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatukan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar.

Selain pengertian media yang telah diuraikan diatas, Susilana & Riyana (2009) mengemukakan bahwa masih terdapat pengertian lain menurut beberapa ahli. Beberapa pengertian media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Schram berpendapat bahwa teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
- b. Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.
- c. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa: a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran (Susilana & Riyana, 2009). Sejalan dengan pendapat Munadi (2008), bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga

tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan menurut Sadiman (2008) yang dikutip oleh Purwanto (2013), media pembelajaran adalah segala bentuk sarana dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar yang bertujuan instruksional dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat penerima pesan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Munadi (2008) mengemukakan fungsi media adalah sebagai berikut.

### **a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar**

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping ada fungsi-fungsi lainnya.

### **b. Fungsi semantik**

Fungsi semantik yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

### **c. Fungsi manipulatif**

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua

kemampuan, yakni mengatasi batasan-batasan ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

#### d. Fungsi Psikologis

##### 1) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.

##### 2) Fungsi afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

##### 3) Fungsi kognitif

Peserta didik yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.

##### 4) Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran otistik.

##### 5) Fungsi motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

e. Fungsi sosio-kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013), salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Memotivasi minat atau tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.

- b. Menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- c. Memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Sudjana & Rivai (2010) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik, adalah sebagai berikut.

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli, Arsyad (2013) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
  - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
  - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
  - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses yang dalam kenyataan

memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

### 3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2008), media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yaitu sebagai berikut:

#### a. Media audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengar dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam, yang disalurkan melalui hardware seperti radio dan alat-alat perekam seperti phonograph, record, audio tape yang menggunakan pita magnetik, dan *compact disk*.

#### b. Media visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak.

#### c. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.



#### d. Multimedia

Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui computer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berwujud yaitu lingkungan nyata dan karya wisata dan pengalaman terlibat yaitu permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater.

Media pembelajaran mengikuti taksonomi Leshin dkk (dalam Arsyad, 2013), adalah sebagai berikut.

##### a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media pembelajaran berbasis manusia adalah guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain.

##### b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

##### c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan

minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e. Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Sudjana & Rivai (2010) menyebutkan ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

a. Media grafis

Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.

b. Media tiga dimensi dalam bentuk model

Media tiga dimensi dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.

c. Media proyeksi

Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.

d. Media Lingkungan

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menggunakan media harus memperhatikan kriteria pemilihan media terlebih dahulu. Kriteria-kriteria dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran menurut Sudjana & Rivai (2010), yaitu sebagai berikut.

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh pendidik pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pendidik dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.

- e. Ketersediaan waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Menurut Arsyad (2013), kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sebagai berikut.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan
- d. Pendidik terampil menggunakannya
- e. Pengelompokan sasaran
- f. Mutu teknis

Munadi (2008) menambahkan kriteria-kriteria dalam pemilihan media, antara lain sebagai berikut.

- a. Karakteristik siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

b. Tujuan belajar

Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap.

c. Sifat bahan ajar

d. Pengadaan media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Arief S. Sadiman, media dapat dibagi menjadi dua macam yaitu media jadi dan media rancangan. Media jadi adalah media yang sudah menjadi komoditi perdagangan, sedangkan media rancangan adalah media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu.

e. Sifat pemanfaatan media

Dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer adalah media yang harus diperlukan atau harus digunakan pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, sedangkan media sekunder bertujuan untuk memberikan pengayaan materi.

## **B. Komik Pembelajaran**

### **1. Pengertian Komik**

Menurut Sudjana dan Rivai (2010), komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Menurut Arroio (2011), komik adalah sebuah media grafis

dimana gambar digunakan untuk menyampaikan narasi sekuensial dengan menggunakan teks, ambiguitas, simbolisme, desain, ikonografi, teknik sastra, media campuran, dan gaya elemen seni untuk membangun sebuah subteks makna.

Menurut Purwanto (2013), komik adalah bacaan yang banyak dikonsumsi oleh kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Komik merupakan salah satu media yang bisa ditawarkan untuk sarana pendidikan. Afrilyasanti & Basthomi (dalam Maxtuti dkk, 2013), juga menambahkan bahwa komik merupakan media visual yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik sehingga dapat memacu siswa untuk belajar dan menjadi alternatif media pembelajaran dalam menciptakan variasi belajar.

Komik juga dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi ia dilengkapi dengan bahasa verbal dan nonverbal ini, mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya (Munadi, 2008).

## **2. Bentuk dan Karakteristik Komik**

Secara garis besar menurut Trimo yang dikutip oleh Utariyanti (2015), media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah,

biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku.

Menurut Arsyad (2013), agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut.

a. Bentuk

Bentuk yang menarik bagi peserta didik dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

b. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini dapat membantu dalam memperjelas cerita.

c. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus yang dapat digunakan untuk menekankan suatu unsur seperti halnya warna.

d. Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah sebagai berikut.

- 1) Pemilihan warna khusus;
- 2) Nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan;
- 3) Intensitas atau kekuatan warna.

Mengembangkan media menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani yang dikutip oleh Nugraha (2016), komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut.

- a. Karakter, adalah sebuah tokoh yang ada dalam komik.
- b. Frame, adalah ruangan yang membatasi cerita yang satu dengan yang lain.
- c. Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter.
- d. Narasi, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
- e. Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakter.
- f. Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang dibicarakan komikus.

Masdiono (2005), menambahkan unsur-unsur yang biasanya ada dalam sebuah komik antara lain sebagai berikut.

- a. Halaman pembuka, terdiri atas:
  - 1) judul serial
  - 2) judul cerita



- 3) keterangan tentang pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna, seringkali disebut *credits*.
- 4) biasanya ada komik yang menyertakan pula keterangan tentang penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta, biasa disebut *indicia*.

b. Halaman isi, terdiri atas:

- 1) panel tertutup yaitu sebuah panel dengan pembatas panel
- 2) panel terbuka yaitu sebuah panel tanpa garis batas disekelilingnya
- 3) balon kata atau balon ucapan
- 4) narasi, biasanya menerangkan tentang waktu, tempat, kadang-kadang situasi;
- 5) efek suara atau *sound effect* seperti dalam film
- 6) gang yaitu jarak antara panel satu dengan panel yang lainnya.

### **3. Peranan Komik sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Rivai (2010), peranan pokok komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar peserta didik. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh pendidik dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

### **4. Langkah-langkah Pembuatan Komik Sains**

Pembuatan komik dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

- a. Analisis KD materi
- b. Penyusunan rangkuman materi
- c. Pembuatan konsep cerita komik

- d. Penentuan tokoh dan karakter
- e. Penulisan skenario
- f. Menggambar sketsa komik
- g. Pewarnaan

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Komik**

Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar-mengajar menurut Trimo yang dikutip oleh Utariyanti (2015), yaitu sebagai berikut.

- a. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- b. Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- c. Dapat mengembangkan minat baca anak dan mengembangkan satu bidang studi yang lain.
- d. Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Media komik, disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo yang dikutip oleh Utariyanti (2015), kelemahan media komik yaitu sebagai berikut.

- a. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- b. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.

- c. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang sinting (*prevented*).
- d. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

Komik dalam penelitian ini dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran saat mengajar materi sistem gerak pada manusia, sehingga isi komik telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, karena komik bersifat edukasi sehingga kata-kata atau bahasa yang digunakan telah disesuaikan, gambar komik dikondisikan bernuansa moral dan sopan, adegan percintaan lebih diarahkan ke rasa cinta dan kasih sayang terhadap sesama makhluk yang diciptakan-Nya. Alur cerita menggambarkan kegiatan sehari-hari peserta didik sehingga memudahkan peserta didik untuk mengaitkan teori materi pelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

### **C. Tinjauan Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran. Komik ini membahas salah satu materi pada mata pelajaran IPA kelas VIII semester ganjil yaitu materi sistem gerak pada manusia. Komik disusun berdasarkan kompetensi dasar sesuai Permendikbud no. 24 tahun 2016 yaitu KD 3.1 Menganalisis gerak pada makhluk hidup, sistem gerak pada manusia, dan upaya menjaga kesehatan sistem gerak. Sub bab yang dibahas dalam komik meliputi struktur dan fungsi rangka pada manusia, struktur dan fungsi sendi pada manusia, struktur dan fungsi otot pada manusia, dan kelainan sistem gerak pada manusia.